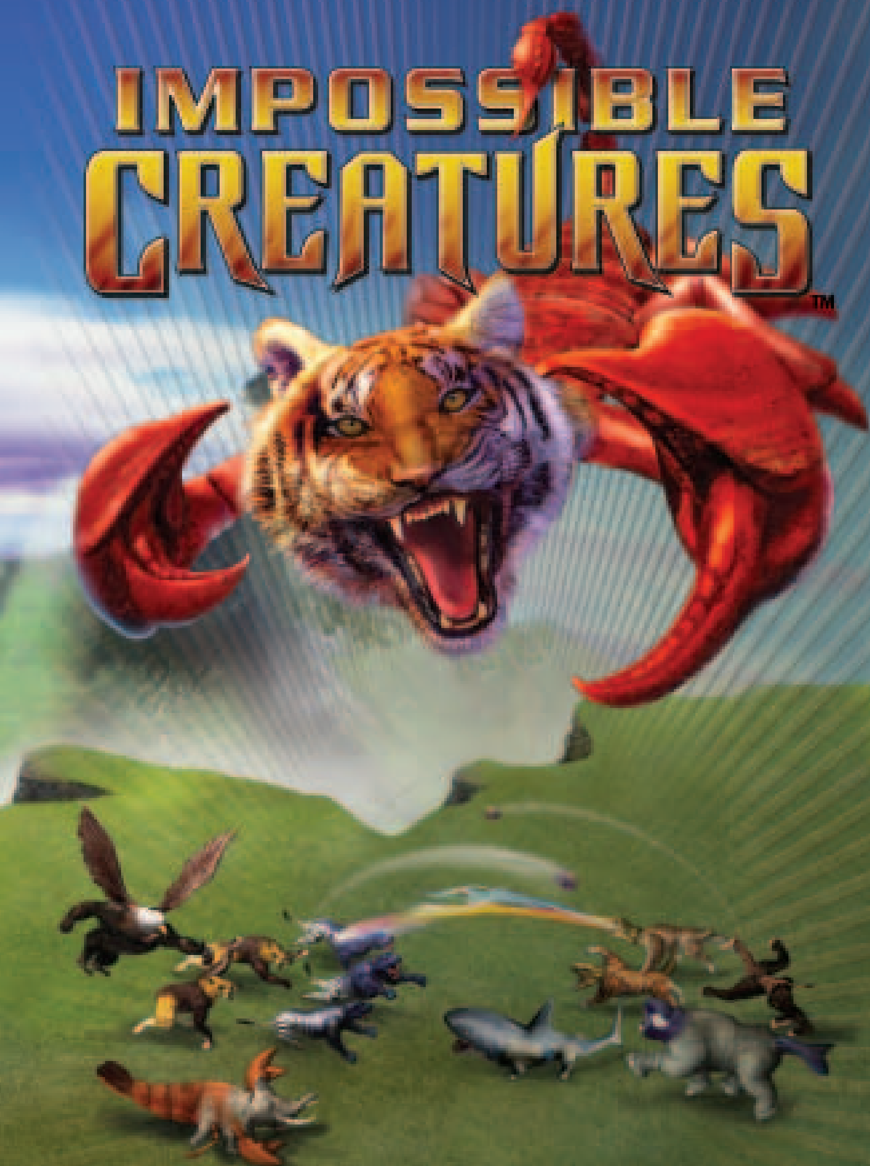

IMPOSSIBLE
CREATURES™

Turvallisuusvaroitus

Tietoja valoyliherkkyyden aiheuttamista epileptisistä kohtauksista

Hyvin harvat ihmiset voivat saada epileptisen kohtauksen tietyntyyppisistä visuaalisista kokemuksista. Tällaisia kokemuksia voivat olla esimerkiksi vilkkuvat valot tai videopeleissä esiintyvät kuviot. Jopa henkilöillä, joilla ei aiemmin ole ollut kouristuskohtauksia tai epileptisiä kohtauksia, saattaa olla taipumus valoyliherkkyyden aiheuttamiin kouristuskohtauksiin videopelejä pelatessaan.

Kohtauksilla voi olla useita eri oireita, kuten huimaus, näkökentän muuttuminen, silmien tai kasvojen nykiminen, käsien tai jalkojen nykiminen tai vapina, keskittymiskyvyn puute, sekavuus tai hetkellinen tajunnan menetys. Kohtaukset saattavat aiheuttaa tajunnan menetyksen tai kouristuksia, jotka voivat johtaa loukkaantumiseen esimerkiksi kaatumisen tai esineisiin törmäämisen seurauksena.

Lopeta pelaaminen heti ja hakeudu lääkärin hoitoon, jos sinulla on joitakin näistä oireista. Vanhempien on tarkkailtava lapsiaan näiden oireiden varalta ja kysyttävä lapsilta oireiden ilmaantumisesta. Lapsilla ja teini-ikäisillä on aikuisia suurempi todennäköisyys saada epileptinen kohtaus.

Valoyliherkkyyden aiheuttaman epileptisen kohtauksen riskiä voi pienentää seuraavien varotoimien avulla:

- Pelaamalla hyvin valaistussa huoneessa
- Välttämällä pelaamista unisena ja väsyneenä

Jos sinulla tai sukulaisillasi on ollut aiemmin tällaisia kohtauksia tai epilepsiaa, neuvottele lääkärin kanssa ennen pelaamista.

Tämän asiakirjan tietoja, mukaan lukien URL-osoitteet ja viittaukset muihin Internet-sivuihin, voidaan muuttaa ilman erillistä ilmoitusta. Esimerkeissä mainitut yritykset, järjestöt, tuotteet, toimialueiden nimet, sähköpostiosoitteet, logot, ihmiset, paikat ja tapahtumat ovat keksittyjä, ellei muuta ole erikseen mainittu. Mitään viittauksia todelliseen yritykseen, järjestöön, tuotteeseen, toimialueen nimeen, sähköpostiosoitteeseen, logoon, henkilöön, paikkaan tai tapahtumaan ei ole olemassa. Käyttäjän on noudatettava kaikkia voimassa olevia tekijänoikeuslakeja. Rajoittumatta tekijänoikeuksiin tämän julkaisun osittainenkin kopiointi, tallentaminen tai siirtäminen mihin tahansa tarkoitukseen jollekin muulle tietovälineelle, sähköisesti, mekaanisesti, valokopioimalla, nauhoittamalla tai muulla tavoin on kielletty ilman Microsoft Corporationin kirjallista ennakkolupaa.

Tämä asiakirja sisältää materiaalia, johon Microsoftilla voi olla patenttioikeus tai patenttihakemus, tavaramerkkioikeus, tekijänoikeudet tai muita oikeuksia. Tämä asiakirja ei anna mitään oikeuksia mainittuihin patentteihin, tavaramerkkeihin, tekijänoikeuksiin tai muihin oikeuksiin, jollei asiasta ole tehty erillistä kirjallista sopimusta Microsoftin kanssa.

© 2002 Microsoft Corporation. Kaikki oikeudet pidätetään. Microsoft, Windows, Windows NT, ja Microsoft Game Studios logo ovat rekisteröityjä tavaramerkkejä tai Microsoft Corporationin tavaramerkkejä Yhdysvalloissa ja/tai muissa maissa.

© 2002 Relic Entertainment Inc. Kaikki oikeudet pidätetään.

Tämän pelin Microsoft Corporationille on kehittänyt Relic

Impossible Creatures, Impossible Creatures -logo, Relic ja Relic-logo ovat Relic Entertainment Inc:n tavaramerkkejä.



Käytössä Bink Video, © 1997-2002 RAD Game Tools, Inc.



Käyttää Miles Sound Systemiä, Copyright 1991-2002: RAD Game Tools, Inc.

Tässä mainittujen yhtiöiden ja tuotteiden nimet saattavat olla niiden omistajien tavaramerkkejä.



Sisällys

Tervetuloa Impossible Creatures -pelin pariin 4

Aloittaminen 5

Ohjeen käyttäminen....................5

Päävalikko 6

Henkilöt....................7

Pelaaminen 9

Tekniikkavaiheet 10

Otusten suunnitteleminen 13

Moninpelit.................... 25

Tekijät.................... 28

Tekninen tuki 29

Peruskomennot .... Takakansi



Tervetuloa Impossible Creatures -pelin pariin

Tervetuloa pelaamaan! Impossible Creatures™ on tosiaikainen strategiapeli, joka yhdistää taistelun ja tutkimuksen ja jossa mielikuvitus ja kokeilunhalu ovat parhaat liittolaisesi taistelussa pahuutta vastaan.

Eletään vuotta 1937 ja sinä olet Rex Chance, rohkea maailmanmatkaaja, sotareportteri ja kuuluisa seikkailija. Olet viettänyt elämäsi tutkimalla Afrikan villejä osia, Etelämantereen jäähyllyjä ja Amazonin hiostavia viidakoita. Olet nähnyt kaikki pedot maan päällä... tai niin ainakin luulit.

Olet juuri saanut viestin kauan kadoksissa olleelta isältäsi, tiedemies Dr. Eric Chanikovilta, joka katosi useita vuosia aiemmin. Nyt hän haluaa nähdä sinut. Lennät eteläisellä Tyynellä valtamerellä sijaitsevalle Isla Variataksen saarelle, jossa isäsi on jatkanut tutkimuksiaan varakkaan teollisuuspohatan Upton Juliuksen työntekijänä. Mutta se mikä alkaa viattomana jälleennäkemisenä, muuttuu nopeasti painajaiseksi, kun löydät itsesi vastakkain Sigma-tekniikan kanssa.

Mikä on Sigma-tekniikka? Kuvittele kykyä, jonka avulla voisit yhdistää mitkä tahansa kaksi eläintä yhdeksi otukseksi. Lentäviä elefantteja, jättimuurahaisia, maalla eläviä haita... mitä tahansa pystytkin kuvittelemaan. Uskomattomia mahdollisuuksia! Millainen hyöty siitä voisikaan olla? Mikä pahuus saattaa päästä valloilleen?

Aloittaminen

Impossible Creatures -pelin asennus

Laita *Impossible Creatures* -CD-ROM CD-ROM-asemaan. Napsauttamalla asennusnäytöllä Express Install (pika-asennus) –painiketta, saat oletusasennuksen ilman jatkokysymyksiä. Jos haluat asentaa pelin muuhun kuin oletussijaintiin, napsauta Install (asenna) –painiketta ja seuraa näytön ohjeita.

Jos asennus ei käynnisty automaattisesti, lue *Impossible Creatures* -CD-ROM-levyllä oleva Readme-tiedosto.

Impossible Creatures -pelin pelaaminen

Kaksoisnapsauta työpöydällä olevaa **Impossible Creatures** –kuvaketta.

Jos tätä kuvaketta ei näy työpöydällä, valitse **Start**, osoita kohdistimella Programs/Microsoft Games/Impossible Creatures ja napsauta sitten kohtaa **Impossible Creatures.**



Ohjeen käyttäminen

VIERITYSTEKSTI

Impossible Creatures -pelissä on perusteellisia ohjeita. Näyttöön tulee ohjeteksti, kun siirrät osoittimen minkä tahansa kohteen, komentopainikkeen jne. päälle.

TUTORIAL (OPETUSOHJELMA)

Opettele pelaamaan *Impossible Creatures* -peliä. Napsauta päävalikosta **Tutorial (opastus)** -vaihtoehtoa. Voit käynnistää opastustoiminnon myös aloittaessasi uuden pelin.

KOMENNOT

Perusnäppäimistökomentojen luettelo on takakannessa kohdassa **Komennot**. Täydellinen luettelo komennoista on asiakirjassa IC Commands.rtf, joka sijaitsee *Impossible Creatures* -pelin asennushakemiston **Goodies**-hakemistossa .

OHJEITA WEBISSÄ

Jos haluat saada lisätietoja Impossible Creatures -pelistä, käy osoitteessa **www.microsoft.com/games/impossiblecreatures** tai **www.impossiblecreatures.com.**



PÄÄ-VALIKKO



CAMPAIGN (SOTARETKI)

Tämä vaihtoehto aloittaa sarjan toisiinsa liittyviä tehtäviä, jotka kertovat Rex Chancen tarinan. Tehtävät pelataan järjestyksessä, ja niissä on ennalta asetetut voittoedellytykset.

PLAYER VS. COMPUTER (PELAAJA VASTAAN TIETOKONE)

Tämä vaihtoehto aloittaa yksittäisen taistelun, jossa voit valita oman armeijasi, vastustajien armeijat, pelityypin ja kartan, jolla toiminta tapahtuu.

MULTIPLAYER (MONINPELI)

Liity muiden pelaajien seuraan tosiaikaiseen taisteluun. Lisätietoja on sivulla 26 kohdassa "Moninpeli".

ARMY BUILDER (ARMEIJAN KOKOAMINEN)

Valitse otukset armeijaasi. Voit valita valmiiden otusten luettelosta tai suunnitella omat hybridisi. Lisätietoja on sivulla 12, kohdassa "Otusten suunnitteleminen".

TUTORIAL (OPETUSOHJELMA)

Voit opetella *Impossible Creatures* -pelin perusteet.

OPTIONS (VALINNAT)

Muokkaa pelaajaprofiilia tai ääni- ja näyttöasetuksia.



Henkilöt



Rex Chance on seikkailija, sotareportteri ja kuuluisa tutkimusmatkailija. Rexin synnynnäiset tiedustelijan ja tarinankertojan lahjansa ovat tuoneet hänelle paljon mainetta. Tuhannet lukijat odottavat malttamattomina uusia seikkailuja, joista hän kertoo viikoittain julkaistavalla sanomalehtipalstallaan. Mutta Rexillä on salaisuus. Hän muistaa nuoruudestaan vain vähän. Rex vaihtaisi kaikki seikkailunsa voidakseen toteuttaa ainoan toiveensa: hän haluaisi löytää isänsä Dr. Eric Chanikovin, joka katosi Rexin ollessa vasta vauva. Rex on vakuuttunut siitä, että vain löytämällä isänsä hän voi toivoa saavansa selville, kuka hän on ja mistä hän on kotoisin.

Lucy Willing on nerokas nuori tiedemies ja Sigma-tekniikan toinen keksijä. Hän on työskennellyt yhdessä Dr. Chanikovin kanssa jo vuosia auttaen tätä monimutkaisen tieteen jalosamisessa. Lucy uskoo, että Sigmaa voidaan käyttää ihmiskunnan parantamiseen. Lucy ei tiedä Upton Juliuksen todellisesta luonteesta eikä tämän julmista aikeista.





Upton Julius on varakas teollisuuspohatta, joka rahoitti Sigman kehittelyn. Nyt hän suunnittelee Sigman käyttöä suojelemaan äveriästä elämäntapaansa. Euroopassa muhiva sota on vahvistanut hänen vainoharhaisuuttaan ja hän valmistautuu käynnistämään oman kampanjansa tunkeutumisen pysäyttämiseksi. Eikä mikään - tai kukaan - saa estää häntä.



Velika LaPette on ovela lentäjä, jolla on terävä taktinen mieli. Hän rakastaa lentämistä ja taistelee likaisesti käyttäen myrkkyjä ja kulkutauteja. Ehkäpä tämä kavala nainen olikin todellinen "valtaistuimen taustavoima".





Whitey Hooten on entinen valaanpyytäjä, joka tuntee olonsa kotoisaksi ainoastaan arktisen kylmässä ilmastossa. Hän on romuluinen ja voimakas mies, jonka mielestä kompromissit ovat heikkoutta. Whitey nauttii kätyreidensä moittimisesta ja kurittamisesta. Vaikka Whitey ei ole kovinkaan älykäs, hänen raaka voimansa ja äkkipikainen luonteensa tekevät huomattavan vaikutuksen ihmisiin.

Dr. Otis Ganglion on eläinlääkäri, mutta ei eläinrakkautensa vuoksi. Hän sai huomattavan maineen luomalla kaikenlaisia omituisia eläinväärennöksiä, joita hän myi omituisten eläinten näyttelyihin ympäri Amerikkaa. Tämä pienikokoinen mies korvaa pahuudellaan sen, mitä pituudesta puuttuu. Hän on klassinen hullu tiedemies.





Sinun roolisi

Sinun tehtäväsi on etsiä ja tuhota Upton Juliuksen ja hänen kätyreidensä laboratoriot... mutta ensin sinun pitää ohittaa hänen armeijansa. Laboratorio on avain Sigma-tekniikkaan. Tuhoa vihollisesi laboratorio, ja he ovat hukassa.



Painamalla Objectives (tavoite) -kuvaketta pelin aikana saat näkyviin hahmotelman jokaisen pelin tavoitteista.

Taisteluun valmistautuminen

Ennen Uptonin armeijojen kohtaamista on paljon tehtävää.

TIEDUSTELE

Tutki karttaa löytääksesi resursseja ja vihollisia. Kartan alueet paljastuvat, kun armeijasi liikkuvat niiden läpi. Voit tuoda kartan näkyviin myös käyttämällä lab (laboratorio)-kohan radar pulse (tutkapulssi) -toimintoa.

KEHITÄ RESURSSEJA

Resursseja käytetään tutkimukseen, rakennelmien rakentamiseen tai yksiköiden luomiseen. Resursseihin kuuluu:

Coal (hiili) Kerää hiiltä sieltä täältä maastosta löytyvistä kasoista.

Electricity (sähkö) Rakenna lightning rods (ukkosenjohdattimia) ja electrical generators (sähkögeneraattoreita) tarvitsemasi sähköenergian tuottamiseen.

GENEETTISTEN NÄYTTEIDEN KERÄÄMINEN

(Vain Campaign (sotaretki) –pelit) Geneettisiä näytteitä voit saada korvauksena kyläläisten auttamisesta jne. Voit myös lähettää Rexin jäljittämään ja hankkimaan näytteitä vaeltelevilta villieläimiltä.

TUTKIMUKSEN SUORITTAMINEN

Tutki kehittynyttä tekniikkaa lab (laboratorio)-, research clinic (tutkimusklinikka)- ja genetic amplifier (geneettinen vahvistin) –toiminnoilla. Uudella tekniikalla voit luoda uusia rakennelmia, parantaa jo olemassa olevia, lisätä kätyrien suorituskykyä ja luoda korkeamman tutkimustasoluokituksen vaativia otuksia. Mitä korkeampi luokitus, sitä voimakkaampi otus.



SUUNNITTELE OTUKSIA

Sigma-tekniikkaa käyttämällä voit suunnitella armeijasi otusten rakennepiirroksia. Creature chamber (otuskammio), water chamber (vesikammio) ja air chamber (ilmakammio) luottavat näihin rakennepiirroksiin luodessaan otuksia pelin aikana.
Lisätietoja on sivulla 12, kohdassa "Otusten suunnitteleminen".

LUO OTUKSIA

Luo otuksia otuskammion, vesikammion ja ilmakammion avulla. Tarvitset paljon otuksia suojelemaan omaa labiasi (laboratoriotasi) ja taistelemaan vihollispetoja vastaan.

LUO KÄTYREITÄ

Käytä laboratoriota kätyreiden luomiseen. Tarvitset kätyreitä resurssien keräämiseen ja rakennelmien rakentamiseen.

RAKENNA RAKENNELMIA

Uusi peli alkaa automaattisesti laboratoriolla, mutta sinun pitää rakentaa lisärakennelmia. (Kaikki rakennelmat eivät välttämättä ole käytössä joka pelissä.) Rakennelmiin kuuluu:

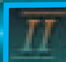
Resurssi	Lightning Rod (ukkosenjohdin) -, electrical generator (sähkögeneraattori) - ja workshop (työpaja) -toimintoja käytetään resurssien keräämiseen ja varastoimiseen.
Tutkimus	Research clinic (tutkimusklinikka) - ja genetic amplifier (geneettinen vahvistin) -toiminnot päivittävät tekniikkaa ja parantavat yksikköjen kykyjä.
Puolustus	Bramble fences (piikkiaidat) -, soundbeam towers (äänisädetornit) - ja anti-air towers (ilmapuolustustornit) -toiminnot hidastavat vihollisen hyökkäyksiä tehokkaasti.
Yksikkö	Kaikkien tarvitsemiesi otusten luomiseen tarvitaan creature chamber (otuskammio). air chamber (ilmakammio) ja water chamber (vesikammio).




Laboratorio


Kätyri

Tekniikkavaiheet


Tutkimustaso 2

Hiiltä ja/tai sähköä tulee kerätä tarpeeksi ennen kuin voidaan rakentaa rakennelma ja/tai suorittaa tutkimuksia..


Otuskammio


Tason 1 otukset


Lisärakennukset (vaatimukset: ukkosenjohdin)


Tutkimusklinikka


Piikkiaita


Ilmapuolustustornit


Äänisädetorni


Laskeutumisalusta


Työpaja


Ukkosenjohdin


Sähkögeneraattori (rakennettava kuuman lähteen päälle)


Geneettinen vahvistin

Otuspäivitykset


Vesikammio (vaatimukset: tutkimustaso 2)

Vesi- ja maaotukset


Tutkimustaso 3


Tutkimustaso 4


Tutkimustaso 5


Ilmakammio (vaatimukset: Tutkimustaso 3

Lentävät otukset


Tason 2 otukset (vaatimukset: tutkimustaso 2)


Tason 3 otukset (vaatimukset: tutkimustaso 3)


Tason 4 otukset (vaatimukset: tutkimustaso 4)


Tason 5 otukset (vaatimukset: tutkimustaso 4)

Kätyripäivitykset


Vahvista rakennuksen eheyttä


Äänisädetorni-päivitys


Vahvista piikkiaitaa (vaatimukset: tutkimustaso 4)


Vahvista sähköverkkoa (vaatimukset: tutkimustaso 4)


Tutkapulssi (aktivoitu laboratoriossa)


Gyrokopteri

Geoturbiinipäivitykset

Resurssi

Tutkimus

Yksikkö

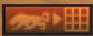
Puolustus

Otusten luominen

Sigma-tekniikka mahdollistaa kahden eri eläimen geneettisten rakennepiirrosten yhdistämisen yhdeksi hybridiotuksen rakennepiirrokseksi. Creature chamber (otuskammio), water chamber (vesikammio) tai air chamber (ilmakammio) luovat pelissä otuksia näiden rakennepiirroksien pohjalta.

Army Builder (armeijan kokoaminen)

Army Builder (armeijan kokoaminen) -toiminnolla voit koota oman hybridiotusten armeijasi. Yhteen armeijaan voidaan liittää korkeintaan 9 eri hybridiotuksen rakennepiirrokset. Voit valita otukset hybridiotusten Zoo-valikoimasta tai käyttää Combiner (kokooja) -toimintoa omien otustesi suunnitteluun.



Army Builder (armeijan kokoaminen) -toiminto avautuu päävalikosta tai painamalla Army Management (armeijan hallinta) -painiketta campaign (kampanja) -pelin aikana. (Multiplayer- (moninpeli) ja player vs.. computer (pelaaja vastaan tietokone) -peleissä Army Builder (armeijan kokoaminen) -toimintoa ei voi käyttää. Armeija on valittava ennen pelin aloittamista.



Kun käytät Army Builder (armeijan kokoaminen) -toimintoa ensimmäisen kerran, ohjelma kysyy, haluatko nähdä sen käyttöohjeet. Napsauta tämän jälkeen kysymysmerkki-painiketta, jos haluat nähdä ohjeet uudestaan.





Army Builder (armeijan kokoaminen) -toiminto näyttää yhteenvedon nykyiseen armeijaan kuuluvien otusten kyvyistä. Tässä ruudussa voit verrata jokaisen otuksen palauttamisen kustannuksia sekä niiden pros (etuja) ja cons (haittoja) taistelussa.



Napsauttamalla Analyze Army (analysoi armeija) -kuvaketta saat analyysin oman armeijasi vahvuuksista ja heikkouksista.

ATTACKS (HYÖKKÄYKSET)

Näet yhteenvedon valitun otuksen kyvyistä kohissa melee damage (lähitaisteluvaurio) ja range damage (pitkän matkan vaurio). Lähitaisteluvaurio on otuksen kyky aiheuttaa vaurioita lähitaistelussa, esim. puremalla iskemällä tai kynsimällä. Pitkän matkan vauriot ovat otuksen kyky aiheuttaa vaurioita matkan päästä ammuksilla, kuten myrkkysuihkulla, kielihyökkäyksellä tai piikkejä heittämällä.

ABILITIES (KYVYT)

Näet yksityiskohtaisen kuvauksen armeijaasi valittujen otusten taistelukyvyistä. Lisätietoja on sivulla 17, kohdassa “Otusten kyvyt”.

RESURSSIKUSTANNUKSET

Näet, paljonko vaaditaan resursseja (hiili ja sähkö) otusten luomiseen pelin aikana.

RESEARCH LEVEL (TUTKIMUSTASO) -LUOKITUS

Tietokone laskee otuksen tutkimustasoluokituksen sen taistelutyyppien abilities (kyvyt), health- (terveys), defense- (puolustus), speed- (nopeus), size (koko), ja sight radius (näköalue) -arvojen perusteella. Kun otuksen kyvyt kasvavat, sen tutkimustasoluokitus nousee, samoin otuksen luomiseen tarvittavien resurssien ja ajan määrä.



Combiner (kokooja)

Kokooja on Sigma-tekniikan sydän. Se luo hybridiotuksen rakennepiirroksen kahdesta kantaeläimestä. Kokoojalla voit valita ne abilities (kyvyt) -vaihtoehdot, jotka haluat sisällyttää hybridiisi. (**Huomautus:** Kokooja ei pysty sekoittamaan otuksia, jotka ovat jo hybridejä.) Ehdotuksia otusten yhdistelyyn on kohdassa "Otusten kyvyt", sivulla 17.



Voit käyttää kokoojaa napsauttamalla Combiner (kokooja) -painiketta Army Builder (armeijan kokoaminen) –toiminnossa. Luomiesi otusten rakennepiirrokset tallennetaan hybridikirjastoon.



Army Builder (armeijan kokoaminen) -toiminnon tavoin myös Combiner (kokooja) -ruutu näyttää yhteenvedon koottavan otuksen hyökkäyskyvyistä ja research level (tutkimustaso) –luokituksesta.



Napsauttamalla Kamera-kuvaketta voit luoda kuvakkeen, joka kuvaa otustasi Army Builder –toiminnossa. Napsauttamalla hiiren oikeanpuoleisella painikkeella otuksen kuvaa ja vetämällä hiirtä, voit kääntää otusta ympäri.

Zoo (eläintarha) -ruutu ja animal selection (eläimen valinta) -ruutu

Näistä kahdesta ruudusta voit valita eläimiä: Zoo-ruutu (johon on tallennettu hybridiotusten rakennepiirrokset) ja Animal Selection -ruutu (jossa säilytetään kantaeläinten rakennepiirroksia). Molemmat ruudut toimivat samalla tavalla. Ainoa ero on niissä näkyvät eläintyypit.

ZOO-RUUTU (HYBRIDIOTUKSET)

Zoo-ruutuun tallennetaan hybridiotusten rakennepiirrokset. Voit valita omista hybrideistäsi tai pelin mukana tulevien valmiiden hybridien luettelosta.



Hybridieläintarhaan pääset käsiksi napsauttamalla Zoo (eläintarha) -kuvaketta Army Builder (armeijan kokoaminen) –toiminnossa.

ELÄIMEN VALINTA –RUUTU (KANTAELÄIMET)

Eläimen valinta –ruutuun on tallennettu yli 50 kantaeläimen (ei-hybridien) rakennepiirrokset. Yhdistelemällä kantaeläinten rakennepiirroksia voit luoda omat hybridisi.

Voit luoda kirjaimellisesti tuhansia eri yhdistelmiä.

- Animal Selection -ruutuun pääset napsauttamalla **Select Animal (valitse eläin)** -painiketta Combiner (kokooja) –toiminnossa.



Zoo-ruutu

Army Builder- ja Combiner –toimintojen tapaan Zoo-ruutu ja Animal Selection (eläimen valinta) –ruutu näyttävät yhteenvedon eläinten hyökkäyskyvyistä. Lisäksi ruudusta näkyvät yleiset määritykset, kuten cost (kulut), coal (hiili) ja electricity (sähkö), research level ranking (tutkimustasoluokitus), defense (puolustus), speed (nopeus), sight radius (näköalue) jne.



- Ruudun yläosassa olevien suodattimien avulla voit lajitella otukset haluamasi kyvyn mukaan.



Etsi Animal Selection (eläinten valinta)- ruudusta Lisätieto-kuvake. Napsauttamalla sitä, ruutuun tulee yksityiskohtaisia tietoja valitusta eläimestä.



Creature abilities (otusten kyvyt)

Tässä jaksossa on yhteenveto otusten mahdollisista kyvyistä.

ARTILLERY ATTACK (TYKISTÖHYÖKKÄYS)

Otus heittää ammuksen, joka syöksyy maahan vahingoittaen kaikkea ympärillään olevaa.

BARRIER DESTROY (ESTEEN TUHOAMINEN)

Otuksella on kehittynyt kyky tuhota rakennuksia ja aitoja, ja se on immuuni piikkilangalle.

CAMOUFLAGE (SUOJAVÄRI)

Näkymätön useimmille otuksille. Muuttuu hetkeksi näkyväksi hyökätessään tai käyttäessään erikoiskykyjään. (Muista, että anti-air towers (ilmanpuolustustornit), radar pulse (tutkapulssi)
ja sonar pulse (luotainpulssi) havaitsevat suojavärin.

CHARGE ATTACK (SYÖKSYHYÖKKÄYS)

Otus syöksyy lähitaisteluun. Sen ensimmäinen hyökkäys aiheuttaa lisävahinkoja.

DIGGING (KAIVAMINEN)

Otus pystyy kaivautumaan maan sisään, jolloin useimmat yksiköt eivät huomaa sitä, ja se saa lisäsuojan useimpiin hyökkäyksiin.

ELECTRIC BURST (SÄHKÖPURKAUS)

Otus pystyy vapauttamaan valtavan sähköpurkauksen, joka vaurioittaa kaikkia otuksia (myös liittolaisia).

FLIGHT (LENTO)

Otus pystyy lentämään. Stink cloud (hajupilvet) -vaikutukset voi hidastaa otusta (mutta ne voivat vahingoittaa).

FRENZY (VIMMA)

Käytettäessä otus aiheuttaa enemmän vaurioita lähitaistelussa ja liikkuu nopeammin, mutta saa myös enemmän vaurioita hyökkäyksissä.



HERDING (LAMAUTUMINEN)
Puolustuskyvyt kasvavat, kun lähellä on vähintään kolme samankaltaista otusta.

HIGH ENDURANCE (KORKEA KESTOKYKY)
Otus lataa erikoiskyvyt nopeammin. Niitä ovat esimerkiksi stink cloud (hajupilvi), electric burst (sähköpurkaus) ja, sonar burst (luotainpurkaus). Mitätöi stink cloud (hajupilven) -, poison (myrkyn) -, sonic attack (äänihyökkäyksen) - ja soundbeam towers (äänisädetornin) -toimintojen aikaansaamat liikkumisrangaistukset.

HORNS (SARVET)
Vähentää kohdeotuksen puolustuskykyä lähitaistelussa.

IMMUNITY (VASTUSTUSKYKY)
Otuksella on vastustuskyky stink cloud (hajupilvi) -, poison (myrkky) -, plague (kulkutauti) -, poison touch (myrkkykosketus) - ja venom spray (myrkkysuihku) -vaikutuksille.

KEEN SENSE (TARKKA AISTI)
Otus havaitsee suojavärin omaavat ja kaivautuvat yksiköt.

LEAP ATTACK (LOIKKAHYÖKKÄYS)
Otus loikkaa lähitaisteluun aiheuttaen lisävaurioita hyökkäämällä ensin.

PACK HUNTER (LAUMAMETSÄSTÄJÄ)
Puolustuskyvyt kasvavat, kun lähellä on vähintään kolme samankaltaista otusta.

PLAGUE (KULKUTAUTI)
Pystyy tartuttamaan kulkutaudin lähitaisteluhyökkäyksessä. Kulkutauti leviää muihin lähellä oleviin vihollisotuksiin. (Taudinkantajalla on vastustuskyky.)



POISON (MYRKKY)

Vaurioittaa vihollisotuksia ja lamauttaa ne osittain, sekä hidastaa väliaikaisesti niiden liikenopeutta ja kykyä aiheuttaa vaurioita.

POISON TOUCH (MYRKKYKOSKETUS)

Otus myrkyttää kaikki viholliset joihin se koskee aiheuttaen vaurioita ja osittaisen lamautumisen, mikä hidastaa vihollista.

QUILL BURST (PIIKKIPURKAUS)

Massiivinen piikkilaukaisu vaurioittaa kaikkia otuksia (myös liittolaisia) ja vähentää vihollisen puolustuskykyä.

RANGED ATTACK (RAJATTU HYÖKKÄYS)

Otus vaurioittaa kauempaa heittämällä ammuksia yms.

REGENERATION (UUDISTUMINEN)

Otus pystyy parantamaan itsensä.

SONAR PULSE (LUOTAINPULSSI)

Paljastaa minkä tahansa kartan alueen hetkeksi. Paljastaa myös suojaväritetyt ja kaivautuneet otukset.

STINK CLOUD (HAJUPILVI)

Luo lyhytaikaisen hajupilven, joka huumaa vihollisyksiköt ja hidastaa niitä. Pilven alueella olevat liittolaisyksiköt ovat suojassa pitkän matkan- ja tykistöhyökkäyksiltä.

SWIMMING (UINTI)

Otus osaa uida.



Otuksen anatomia

Useimmat eläimen kyvyt liittyvät sen anatomian seuraaviin seitsemään osaan. Joillakin eläimillä on synnynnäisiä kykyjä, jotka eivät liity mihinkään tiettyyn anatomian osaan. (Kuvakkeet ovat vain esimerkkejä.)



PÄÄ

Vaikuttaa otuksen lähitaisteluhyökkäykseen, esimerkiksi puremiseen tai puskemiseen. Vaikuttaa myös sight radius (näköalue) -kohtaan ja aisteihin, kuten luotaimeen. Voi myös lisätä pitkän matkan hyökkäyksen, kuten myrkyn sylkemisen.



VARTALO

Otuksen puolustautuminen määräytyy pääasiallisesti vartalon mukaan. Joissakin tapauksissa vartalo vaikuttaa myös ground speed (maanopeus) -kykyyn.



ETUJALAT

Vaikuttavat otuksen maanopeuteen, lähitaisteluhyökkäykseen ja joissakin tapauksissa pitkän matkan hyökkäyksiin.



TAKAJALAT

Vaikuttavat otuksen maanopeuteen, leap (loikkaus) - ja charge attack (syöksyhyökkäys)- kykyyn.





HÄNTÄ

Jotkut hännät antavat uintikyvyn, toiset taas hyökkäyskyvyt, kuten myrkkypiikit.



SIIVET

Antavat otukselle kyvyn lentää.



SAKSET

Sakset ovat hyödylliset lähitaisteluhyökkäyksessä. Sakset antavat joillekin otuksille kyvyn rakennusten ja aitojen tuhoamiseen ja immunity (vastustuskyky) -ominaisuuden bramble fences (piikkiaita) -toimintoihin.

SYNNYNNÄINEN

Synnynnäisiin kykyihin kuuluvat herding (laumautuminen), frenzy (vimma), pack hunter (laumanmetsästäjä), regeneration (uudistuminen) ja immunity (vastustuskyky) myrkkyjä vastaan. Nämä kyvyt eivät liity mihinkään tiettyyn anatomian osaan.



Rakennettavat otukset

Kokeileminen on paras tapa löytää parhaat hybridit. Seuraavat otustyypit kuitenkin saavat aikaan tasapainoisen armeijan.

AMPHIBIOUS UNITS (MAA- VESIYKSIKÖT)

Maa-/vesiyksiköt ovat monipuolisia. Ne voivat hyökätä maalla tai vedessä ja palata jälleen veden turvaan.

CLOSE COMBAT UNITS (LÄHITAISTELUYKSIKÖT)

Lähitaisteluyksiköt tekevät muihin yksikkötyyppeihin verrattuna enemmän vaurioita. Niillä voi olla monia erikoiskykyjä, kuten poison (myrkky) -, horns (sarvet) (esteiden tuhoamiseen) - ja plague (kulkutautihyökkäys) -kyvyt. Tehokkaita tykistöyksikköjä vastaan.

RANGED COMBAT UNITS (PITKÄN MATKAN TAISTELUYKSIKÖT)

Pitkän matkan taisteluyksiköt voivat hyökätä etäältä ammuksilla. Tehokkaita lähitaisteluyksiköitä vastaan.

ARTILLERY UNITS (TYKISTÖYKSIKÖT)

Erikoisyksiköitä kuten chimps ja archerfish, jotka pommittavat koko aluetta ammuksilla yksittäisten kohteiden sijaan. Tämä on tehokas tapa tuhota yksikköjoukkoja. Tehokas pitkän matkan yksiköitä vastaan, mutta tehoton lähitaisteluyksiköitä vastaan.

AIR UNITS (ILMAYKSIKÖT)

Lentävät otukset voivat ylittää maastoa, jossa olisi muuten mahdotonta kulkea.

WATER UNITS (UIVAT YKSIKÖT)

Uivat yksiköt voivat ylitää meriä, järviä ja jokia. Ne voivat pommittaa vihollisia rannikolla, turvallisen matkan päässä vedessä.



KEEN SENSE UNITS (TARKKAVAISTOISET YKSIKÖT)

Tarkat vaistot voivat paljastaa suojaväritetyt ja kaivautuneet yksiköt.

HIGH DEFENSE UNITS (TEHOPUOLUSTUSYKSIKÖT)

Tehopuolustusyksikön otukset kuten kilpikonnat, voivat välttää vahinkoa ja muodostaa suurhyökkäysyksiköitä.

NOPEAT YKSIKÖT

Nopeus on tehokas tapa lähestyä tai paeta muita otuksia.

UNITS WITH HORNS (SARVELLISET YKSIKÖT)

Sarvia käytetään vihollisen puolustuksen voittamiseen. Sarvelliset yksiköt ovat erittäin tehokkaita tehopuolustusyksiköiden otuksia vastaan.

UNITS WITH PINCERS (SAKSELLISET YKSIKÖT)

Saksellisetyksiköt saavat aikaan lisävahinkoa rakennuksiin ja ne ovat myös tehokkaita puolustuksen murtamiseen.

SYNNYNNÄINEN

Käytä yksiköitä, joiden synnynnäiset kyvyt sopivat skenaarioon. Esimerkiksi jos otuksiasi tapetaan uhkaavalla vauhdilla, uudistumiskyky auttaa niitä parantumaan.



Otusten luominen, jatkuu

Esimerkkiotus

Jotta ymmärtäisit paremmin miten otus kootaan ja miksi, tutustutaan seuraavaksi esimerkkiotukseen ja sen hyödyllisiin kykyihin.

SKENAARIO

Haluamme hyökätä läheiseen leiriin, joka on ympäröity piikkilanka-aidoilla ja jota suojaavat hitaasti liikkuvat otukset.

MITÄ TARVITSEMME?

Otuksen tulisi olla nopea ja sillä pitäisi olla kyky tuhota piikkiaitoja ilman, että piikit vaurioittavat sitä.

MITEN LÖYDÄMME TÄLLAISEN OTUKSEN?

Etsi Zoo (eläintarha) -ruudusta hybridiotus, jolla on kaikki tarvittavat ominaisuudet. Jos sellaista ei ole, etsi Animal Selection (eläimen valinta) -ruudusta kaksi kantaeläintä, joilla on halutut ominaisuudet ja yhdistä ne Combiner (kokooja) -toiminnossa yhdeksi hybridiksi. Kun olet löytänyt tai luonut hybridin, liitä sen rakennepiirros Army Builder (armeijan kokoaminen) -toiminnolla armeijaasi.





MITÄ VALITSIMME?

Skenaariossamme skorpioni ja gepardi yhdistettiin Cheetion-nimiseksi otukseksi. Scorpion (skorpioni) valittiin lähinnä sen hännän ja kynsien takia, jotta hybridillä olisi pistin ja sakset. Cheetah (gepardi) valittiin sen etu- ja takajalkojen vuoksi, jotta otuksemme olisi nopea ja sillä olisi loikkauskyky.



Tulos: "Cheetion"



MITKÄ OLIVAT SEN VAHVUUDET?

Saksien avulla otuksemme pystyy tuhoamaan aitoja ja samalla sillä on immunity (vastustuskyky) –kyky piikkiaitoja vastaan. Pistimellä voidaan heikentää vihollisyksikköjä taistelussa. Otuksen kyky juosta nopeasti auttaa sitä väistämään hyökkäyksen ja tarpeen vaatiessa se voi käyttää loikkauskykyään lähitaistelussa ensi-iskun antamiseksi. "Cheetion" on tehokas iske ja pakene –hyökkäyksissä.

Huom.: tässä harjoituksessa keskityimme ainoastaan otuksen kykyihin. Kun valitset yhdistettäviä eläimiä, tulee huomioida myös niiden health (terveys)-, sight radius (näköalue)-, cost (kulut)-, research level (tutkimustaso)- ja size (koko) -arvot.

MITKÄ OLIVAT SEN HEIKKOUDET?

Gepardi tai skorpioni eivät kumpikaan ole kovin isokokoisia eläimiä, mikä heikentää otuksen kykyä ylläpitää hyökkäystä. Kummankaan eläimen näköalue ei ole kovin hyvä, eivätkä ne näe kovinkaan kauas. Siksi "Cheetion" ei olisi kovinkaan hyvä tiedustelija. Sitä uhkaisivat pitkän matkan yksiköt, jotka pystyisivät tuhoamaan sen matkan päästä ennen kuin se ehtisi reagoida. Siltä puuttuu rintamahyökkäykseen vaadittava voima ja kovuus.



Moninpelit

Enintään kuusi pelaajaa voi pelata samanaikaisesti toisiaan vastaan tai vaihtoehtoisesti pelaajat voivat muodostaa joukkueita. Jos haluat valita monen pelaajan pelin, napsauta päävalikon **Multiplayer (moninpeli)** -vaihtoehtoa.

Yhteystyypit

LAN TCP/IP

Tämä on oletusasetus LAN-pelille. Pelejä pelataan lähiverkon kautta (LAN). Edellyttää lähiverkkosovitinta ja lähiverkkoyhteyttä.

INTERNET TCP

Pelejä pelataan Internetin kautta. Edellyttää yhteyden muodostamista Internet-palveluntarjoajaan.

IC ONLINE

Pelejä pelataan Internetin kautta siihen soveltuvalla ohjelmistolla. *Impossible Creatures* muodostaa yhteyden Internetiin automaattisesti Internet-selaimen kautta.

TILASTOJEN KATSELU

Napsauttamalla **IC Stats –painiketta voit katsella online-tilassa tallennettuja tilastoja.**

Peliin liittyminen tai sen isännöiminen

LIITY KÄYNNISSÄ OLEVAAN PELIIN

Liity käynnissä olevaan peliin Internetin kautta napsauttamalla **Join Game (liity peliin)** –painiketta Pelihalli-ruudussa.

ISÄNNÖI PELIÄ

Voit isännöidä peliä napsauttamalla **Host Game (isännöi peliä)** –painiketta Pelihalli-ruudussa. Peliä isännöidessäsi hallitset kaikkia pelin määrityksiä. Valitset skenaarion, kartan, käytössä olevat resurssit ja yksikkökapasiteetin jne.

Pelityypit

On kolme moninpelityyppiä, joita voit isännöidä tai joihin voit liittyä:

DESTROY ENEMY LAB (TUHOA VIHOLLISEN LABORATORIO)

Etsi ja tuhoa vihollisen laboratorio ennen kuin se tuhoaa sinun laboratoriosi.

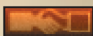
DESTROY ENEMY BASE (TUHOA VIHOLLISEN TUKIKOHTA)

Etsi ja tuhoa vihollisen tukikohta, mukaan lukien laboratorio ja muut rakennelmat.

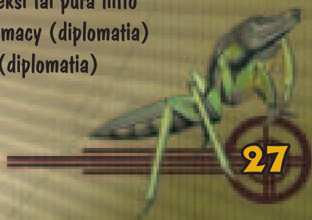
HUNT REX (METSÄSTÄ REX)

Kaikilla pelaajilla on oma Rex Chance. Sinun tehtäväsi on etsiä jokaisen vihollisesi Rex-hahmo ja tappaa tämä.

Diplomatia



Joukkuepelissä Diplomacy (diplomatia) -näytössä voit muuttaa suhtautumistasi muihin pelaajiin. Voit myös jakaa resursseja (coal (hiiltä) ja electricity (sähköä)) muiden pelaajien kanssa. Liittoudu toisten pelaajien kanssa ja luo uusia joukkueita vastustajan voittamiseksi tai pura liitto joukkueen kanssa ja voita taistelu itse. Diplomacy (diplomatia) -näyttöön pääset napsauttamalla Diplomacy (diplomatia) -painiketta pelin aikana.



TEKIJÄT

Relic – Tekijät
Ohjaaja
Alex Garden
Tuottaja
John Johnson
Apulaistuottaja
Jennifer Hawke
Suunnittelu
Jay Wilson – Lead Designer
Quinn Duffy
Andrew Chambers
Damon Gauthier
Ohjelmointi
Shane Alfreds – Pääohjelmoija
Shelby Hubick
Ian Thomson
Drew Dunlop
Francois Laberge
Dominic Mathieu
Johnathan Skinner
Cedric Lee
David Swinerd
Grafiikka
Andy Lang – Taidejohtaja
Arthur Shimizu – Päätaiteilija
Erin Olorenshaw
Nick Carota
Craig Calvert
Angie Pytlewski
Joe Schober
Erich Salloch
Ronel Mendoza
Audio
Crispin Hands - Audio-johtaja
Rob Plotnikoff, Greg Sabitz – Puheen editointi
Musiikki
Jeremy Soule-Tunnusmusiikki
Crispin Hands – Alkuperäinen sovitus
Tarina
Duane Pye / Jay Wilson
Hallinto
Alex Garden – Pääjohtaja
Ron Moravek – Toimitusjohtaja
Curtis Terry – Rahoitusjohtaja
Carol Richards - Controller
Paula Fellbaum – Henkilöstöpäällikkö

IT-osasto
Frank Roberts - IT-johtaja
John Burton
Zech Prinz
Taiteellinen tuki
Dave Cheong
Allan Dilks
Richard Marchand
Dan Mayer
Kelly O'Hara
Mike Ottom
Dan Tudge
Arthur We
Suunnittelutuki
Alan Miranda
Josh Mosqueira
Ohjelmointituki
Yann Cleroux
Jason Dorie
Emory Georges
Anton Kirczenow
Kelvin McDowell
Sean Payne
Jim Rehn
Darren Stone

Microsoft – Tekijät
Ohjelmapäällikkö
James McDaniel
Tuotepäälliköt:
Darren Trencher, Scott Lee
Liiketoiminnnan kehityspäällikkö
Jim Veevaert
Testaus
Jeff Goetz – Päätestaaja
David Eichorn
Joe Mullenix
Dennis Stone
○ Aron English
○ Mike Forgey
○ Joseph Getty
○ Justin Maloney
○ Randy Solberg
Pelin testaus
○ Thomas Dwyer
○ Alan Michaud
○ Will Loera
○ Joel Sauerwein
Käyttäjäopastus
Caitlin Sullivan
○ Robert Sillence
Käyttöoppaan suunnittelu
Dana Ludwig
Doug Startzel

Käyttäjätestaus
Tom Lorusso
Ray Kowalewski
Lokalisointi
Clare Brodie
Jenni Gant
John Twomey
Ji Young Kim
Kyoung Ho Han
Rita Thiede
Bernard Morgan
Ciaran Boylan
David Foster
Gary Smith
Ian Walsh
Steve Belton
Tahlia Lin
Asennuskehittely
● Robbie Booth
Sean Stroud
Ohjelmiston yhteensopivuuden testaus
Paul Gradwohl – Päätestaaja
Määritystestaus
● Dan Hitchcock – Tiiminjohtaja
Jeff Felker
Kevin Connolly
● Eric Johnson
● Yaqub Bandey
Scott Bell
Moninpelitestaus
● TJ Duez – Tiiminjohtaja
● Shawn Johnson – Tiiminjohtaja
● Jason Wohlfeil
● Bret Fenton
Sxean Lee-David
Tiedot
○ Jason Mangold – Johtaja
Nathan Edson
○ Tim Williams
○ Chris Green
○ David Green
○ Brandon Baker
○ Joe Ezell
○ Jeremy Morgan
Brad Lansford
Tuotetuki
Steve Kastner

Relic - Erityiskiitokset: Patrick «Vegas» Connelly, Chris Hart, Myriam Joire, Todd Pearson.

Moicrosoftin erityiskiitokset: Scot Bayless, Danan Davis, Beth Featherstone, Karin French, Natalie French, Michelle Jacob, Lisa Krost, Doug Martin, Rick Mehler, Stuart Moulder, Andrew Silverman, Jonathan Sposato, Todd Squire, Todd Stevens, Eric Straub, Aaron Ueland, Tim Znamenacek, Jule Zuccotti.

● (VMC Consulting Corporation)
● (Siemens Business Services Inc)
○ (Volt)
● (S&T Onsite)
● (Adia)



Technical Support Information

Argentina	(54) (11) 4316-4664	www.microsoft.com/latam/soporte/
Australia	13 20 58	http://support.microsoft.com
Brasil	(55) (11) 34446844	www.microsoft.com/brasil/atendimento
Österreich	+43 (01) 50222 22 55	www.microsoft.com/austria/support
Belgique	+32 - 2-513-2268	http://support.microsoft.com
België	02-5133274	http://support.microsoft.com
Belgium	02-5023432	http://support.microsoft.com
Caribe	1-877-672-3842	www.microsoft.com/latam/soporte/
Centroamérica	(506) 298-2020	www.microsoft.com/latam/soporte/
Chile	800-330-6000	www.microsoft.com/latam/soporte/
Colombia	(91) 524-0404 ó 9800-5-10595	www.microsoft.com/latam/soporte/
Danmark	+45 44 89 01 11	www.microsoft.com/danmark/support
Ecuador	(593) (2) 258 025	www.microsoft.com/latam/soporte/
Suomi/Finland	+358 (0) 9 525 502 500	www.microsoft.com/finland/support
France	(33) (0) 825 827 829-0-4488#	http://support.microsoft.com
Deutschland	+49 (0) 1805 / 67 22 55	http://support.microsoft.com microsoft@service.microsoft.de
Ελλάδα	(30) (10) 94 99 100	www.microsoft.com/hellas/support/
Ireland	(01) 706 5353	www.microsoft.com/ireland/support
Italia	(+39) 02-70-398-398	www.microsoft.com/italy/support
Luxembourg (EN)	+32 2-5023432	http://support.microsoft.com
Luxembourg (FR)	+32-2-513-2268	http://support.microsoft.com
Luxemburg	+32 2-5133274	http://support.microsoft.com
México	(52) (55) 267-2191	www.microsoft.com/latam/soporte/
Nederland	020-5001005	http://www.microsoft.nl/support
Netherlands	020-5001053	http://www.microsoft.nl/support
New Zealand	(64) (9) 357-5575	www.microsoft.com/nz/support
Norge	+47 22 02 25 50	www.microsoft.com/norge/support
Panamá	(800) 506-0001	www.microsoft.com/latam/soporte/
Perú	(51) (1) 215-5002	www.microsoft.com/latam/soporte/
Portugal	+351 214 409 280	http://www.microsoft.com/portugal/suporte
España	(902) 197 198	http://www.microsoft.com/spain/support
Sverige	+46 (0) 8-752 09 29	www.microsoft.com/sverige/support
Schweiz	0848 802 255	http://support.microsoft.com
Suisse	0848 800 255	http://support.microsoft.com
Svizzera	0848 801 255	http://support.microsoft.com
UK	(0870) 60 10 100	www.microsoft.com/uk/support
Uruguay	(598) (2) 916-4445	www.microsoft.com/latam/soporte/
Venezuela	(58)(212)276-0500	www.microsoft.com/latam/soporte/



Peruskomennot

Tässä osassa käsitellään perusnäppäimistökomennot (useimmilla näistä ei ole painikkeita näytöllä). Täydellisen luettelon komennoista löydät dokumentista IC Commands.rtf, joka löytyy *Impossible Creatures* -pelin asennushakemiston Goodies-hakemistosta. Pikanäppäimet voidaan määrittää Gameplay Options (peliasetukset) -näytössä, johon päästään 0Game Menu (pelivalikko) -valikosta pelin aikana.

Kamera (näkymä)

Keskitys.......................HOME-näppäin

Zoom.......................Hiiren kiekkopainike

Panorointi.......................Vedä hiirtä ja paina kiekkopainiketta

Kulman muuttaminen.......................ALT+ vedä hiirtä Palauta kulman ja zoomin oletusarvot.......................BACKSPACE

Valitse yksikkö, esine tai painike.......................Hiiren vasemman painikkeen napsautus

Peruuta komento.......................Hiiren oikean painikkeen napsautus

Valitse kaikki samantyyppiset yksiköt.......................Kaksoisnapsauta yksikköä

Kun yksikkö/yksiköt on valittu

Siirry.......................Napsauta hiiren oikeaa painiketta uuden sijainnin kohdalla

Hyökkää.......................Napsauta hiiren oikeaa painiketta vihollisyksikön tai rakennuksen kohdalla

Hyökkää-siirry (hyökkää kaiken matkalla olevan kimppuun).......................Pidä A-näppäin painettuna ja napsauta hiiren vasenta painiketta määränpään kohdalla

Luo ryhmä.......................CTRL + näppäimistö 0-9

Kutsu ryhmä.......................näppäimistö 0-9

Aseta käskyjono (suorita jaksossa).......................SHIFT + anna useita käskyjä

Ohita elokuva.......................ESC

Avaa Army Builder (armeijarakentaja) -toiminto pelistä.......................F12